

Revista semanal
OK CONSOLAS
Nº1 1992
100 ptas.
¡TODAS LAS SEMANAS ENCUENTRATE CON TUS HEROES!
APUNTATE A LA MARCHA VERDE
Turtles IV: Turtles in Time
y además:
KID CHAMELEON
BATMAN
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
R-TYPE
SONIC 2:
EL RETORNO DE UN IDOLO
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
8 414090 101943 00001
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

# SUMARIO

## secciones

**Año 1 Número 1**

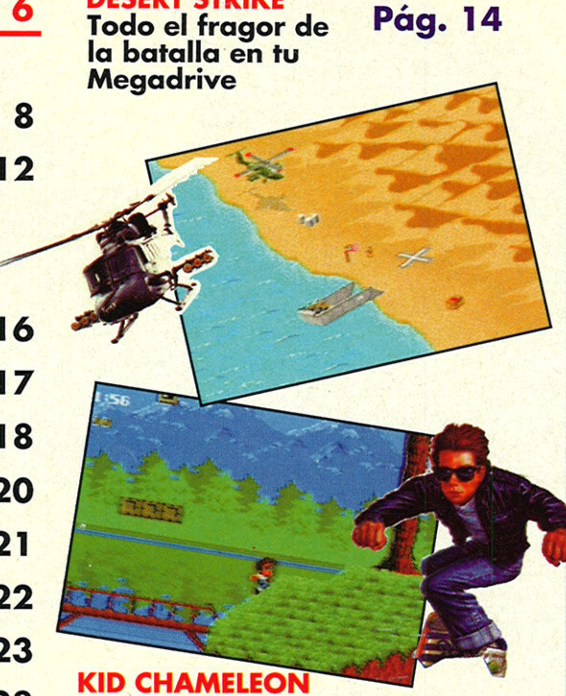

| | |
|---|---|
| **OK NEWS** | **6** |
| **OK PASARELA** | |
| Kid | 8 |
| Turtles IV in time | 12 |
| Desert Strike 14 | |
| Blades of steel | 16 |
| Jordan vs. Bird | 17 |
| Sonic | 18 |
| Indiana Jones | 20 |
| Batman | 21 |
| Devilish | 22 |
| Olimpic gold | 23 |
| Super spike V Ball | 28 |
| Super tennis | 30 |
| Crackout | 32 |
| Burning fight | 34 |
| **OK TRICKS & TRACKS** | |
| Prince of Persia | 24 |
| La Familia Addams | 24 |
| Viking Child | 25 |
| Desert Strike | 25 |
| Super Soccer | 26 |


**¡ATENCION!**

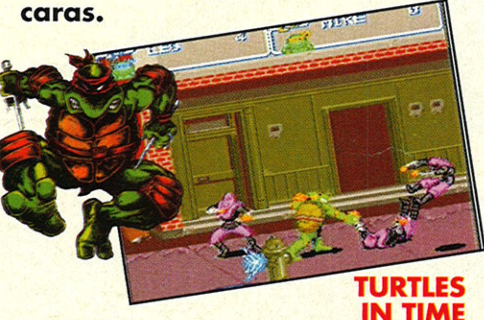
**Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:**

**OK CONSOLAS**
**Pza. Ecuador,2**
**1ºB**
**28016 MADRID.**

**DESERT STRIKE**
Todo el fragor de la batalla en tu Megadrive
Pág. 14



**KID CHAMELEON**
Vive increibles aventuras con el chico de las 1000 caras.
Pág. 8



**TURTLES IN TIME**
Vuelven tus héroes favoritos.
Pág. 12



**SONIC**
Juega con la mascota de Sega.
Pág. 18

**OK CONSOLAS**

A partir de este momento iniciamos juntos un largo y divertido camino. Será excitante el compartir todas las semanas los juegos de consolas más alucinantes, saber cuáles serán las novedades o cómo mejorar tu juego y poder pasar de nivel... ¡porque ya está bien, no es cuestión que siempre nos maten! Sí quieres saber los juegos que vendrán, los encontrarás en OK NEWS. Un análisis claro sobre los juegos del momento, para ayudarte a decidir y comprar sobre seguro, te espera en OK PASARELA. Y si estás ya quemado y quieres saber el truco que estás necesitando para poder pasar de nivel e impresionar a tus amigos con tu habilidad, te lo contamos en OK TRICKS & TRACKS. Por tanto, para adelantarte cosas o resolver problemas, todas las semanas... ¡Sí, todas las semanas, nos tendrás en tu kiosco! OK CONSOLAS será tu cita semanal con tus mejores juegos de Megadrive, Nes, Super Nintendo, Game Gear, Game Boy, Master System, Neo Geo, y Lynx. ¡Lo vamos a pasar en grande juntos! ¡Apúntate a la marcha con OK CONSOLAS!



**Administrador General:** J.Ignacio Pérez Moreno
**Director Editorial:** Miguel Julio Goñi Fernández
**Director:** Saúl Braceras
**Redactor Jefe:** José Emilio Barbero
**Redactor:** Félix Físico Vara
**Colaboradores:** Patricia Alvaro, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Lucas «Typewriter», José Villaba Medina, Enrique Rex.
**Diseño y Maquetación:** Ricardo Granado
**Fotografía:** Jorge Gamio
**Jefa de Publicidad:** Esther Lobo Cárdaba.
**Asesores de Marqueting:** RMG y Asociados.
**Redacción y Administración:** Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312
**Suscripciones:** Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12
**Fotomecánica:** Clickart C/ Bravo Murillo,377 Madrid
**Imprime:** Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste,33
**Depósito Legal:** M-29.994-1992 Printed in Spain IX, 92
**Distribuye:** Coedis S.A. 08750 Molins de Rei- Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
**Distribucion en América**: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP; En Chile: Alfa Ltda.
**Importador exclusivo Cono Sur**: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.

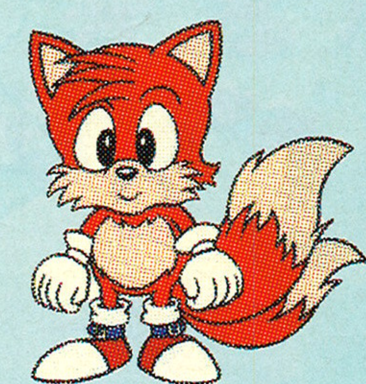

TAZ-MANIA



# SONIC 2

## EL ERIZO RIZA EL RIZO

**¿Es un pájaro?, ¿es un avión?, ¿es Superman?... no, es Sonic, que vuelve de nuevo a las andadas con un juego que viene dispuesto a mejorar lo que parecía inmejorable.**



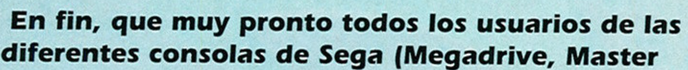
SONIC

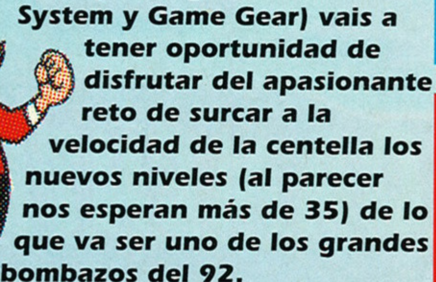
**«Sonic 2, The Hedgehog»** es el nombre de la nueva aventura de la mascota de Sega, que en esta ocasión no viene sola, sino acompañada de otro simpático personaje, Tails, que le va a acompañar en sus supersónicas peripecias. Esto no quiere decir otra cosa sino que el juego incluye la esperada opción de partida simultanea para dos jugadores, lo único que se echaba en falta en la aclamada y laureada primera parte de las aventuras de Sonic.

TAILS



En fin, que muy pronto todos los usuarios de las diferentes consolas de Sega (Megadrive, Master System y Game Gear) vais a tener oportunidad de disfrutar del apasionante reto de surcar a la velocidad de la centella los nuevos niveles (al parecer nos esperan más de 35) de lo que va ser uno de los grandes bombazos del 92.
















MEGADRIVE

KID CHAMELEON

# EL MAS JUGON DEL BARRIO




**En realidad, cualquiera de vosotros podría ser el protagonista de esta video aventura, pues para ello sólo tendría que cumplir esta lista de requisitos: gafas de sol último modelo, chaqueta de cuero, zapatillas deportivas... y poder transformarse en ciento y un personajes de habilidades asombrosas.**

## KID CHAMELEON QUIERE MAS

No estamos ante un video juego más. "Kid Chameleon" reune todas las características necesarias para ser todo un auténtico juego OK por excelencia: un guión super interesante que lo preceda, un personaje que cautive, buena ambientación, variedad de desarrollo y un abrumador despliegue de fases, y más fases, y todavía más fases... Pero Kid Chameleon quiere más. No contento con esto, va, y pone a disposición del personaje central diez transformaciones diferentes, que podrían ser los protagonistas de otros diez buenos juegos. Un derroche de originalidad e ideas que desde luego no pasa desapercibido ni mucho menos.

El desarrollo es relativamente simple: todo lo que tenemos que hacer es atravesar cada fase hasta alcanzar la bandera, pero...

¡Qué fases! La variedad es impresionante y la diversión en cada una de ellas está asegurada.

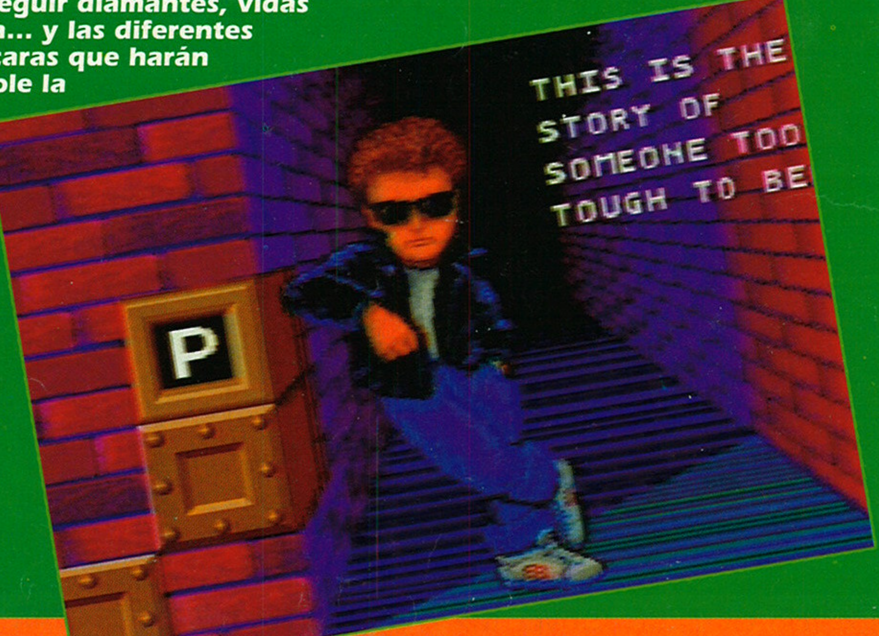
## UN CONSEJO: JUGARLO

La chispa de todo el desarrollo del juego está sin duda en las transformaciones. Golpeando los bloques de piedra se pueden conseguir diamantes, vidas extra... y las diferentes máscaras que harán posible la transformación. Intentar contaros los trucos para llegar a completarlo sería tal vez algo demasiado largo, y además, ¿por qué no lo intentáis vosotros mismos?. Lo mejor que se nos ocurre deciros es el siguiente consejo: jugarlo, jugarlo y jugarlo.

Dominar las habilidades de cada personaje, pues es del todo fundamental si queréis llegar lejos en vuestra aventura.

Los protagonistas principales del juego son los siguientes: Kid, el chaval, sin poderes especiales, pero realmente vacilón, el caballero de hierro, más resistente que ninguno,





capaz de trepar y destrozar con sus pies, Sigilo Rojo, el samurai, el más agil, y además,especialista en causar estragos con su espada, Furia, que puede romper obstáculos con su casco de cuernos (algo estupendo para "encontrar" atajos), el "hachero", primo del de Viernes 13, que lanza hachas sin cesar, Juggernaut, con calavera y tanque, sencillamente demoledor, Micromax, la mosca, que se adhiere a las paredes y entra por cualquier sitio, Basilisco, que con su rayo tiene capacidad para mostrar los bloques ocultos, Skateboy, que puede volar con su patín a gran velocidad, y por último el Ciclón, que posee un vuelo giratorio que te permitirá acabar fases en tiempo récord.

Sólo podríamos citar dos "peros" dentro del apartado de posibles críticas al juego: que resulta un pelín lento el proceso de tener que recoger los tesoros de los bloques de piedra, y sobre todo, no disponer de una opción para poder grabar la partida en el lugar que deseemos para más tarde recuperla (o en su defecto un sistema de claves). Quien piense terminar este "Kid Chameleon" en un par de horas, que se busque otro juego, por que incluso se llega a pensar si habrá que acercarle un ventilador a la MegaDrive tras el calentón que se producirá después de tantas horas intentando




terminar un juego que destaca principalmente por su gran cantidad de niveles diferentes y por su enorme calidad técnica, así como por el hecho notablemente original y sorprendente de que nuestro personaje se pueda transformar en otros muchos diferentes, lo cual además aporta al juego una variedad mucho mayor. El desarrollo del juego por lo demás está muy en la linea del estilo útimamente impuesto dentro de los juegos de consolas.

ENRIQUE REX

No creemos que Kid Chameleon llegue a desbancar de su podium de número uno al popular Sonic, pero desde luego lo que si parece claro es que su nombre va a sonar fuerte entre todos los poseedores de una Megadrive, pues el juego que lo convertido en protagonista es todo un alarde de buenos gráficos, sonidos y acción por los cuatro costados.

OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

KID CHAMELEON

Con este nuevo título Sega te acerca a tu Megadrive un nuevo héroe que va a llenar tus ratos de ocio de acción a tope. "Kid Chameleon" es un juegazo que tiene sus puntos más fuertes en la jugabilidad, movimientos y

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 94 |
| movimientos | 95 |
| gráficos | 92 |
| sonido | 90 |
| originalidad | 95 |
| TOTAL | 93 |






SUPER NINTENDO

TURTLES IV:
TURTLES IN TIME

# ¡Viva la «Tortugomanía»!




**Películas, cómics, series de televisión, videojuegos... ¿hay algo que escape a la «tortugomanía»? No, por fortuna, o al menos así pensarán los miles de fanáticos con que estos cuatro populares personajes cuentan en nuestro pais. Si os contáis entre ellos estáis de suerte, por que ya podéis disfrutar de la nueva epopeya de vuestros héroes favoritos.**



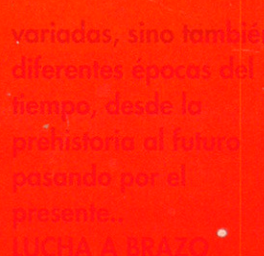






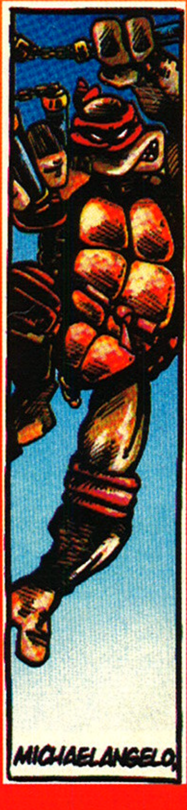
Así es, aquí están una vez más Michaelangelo, Donatello, Raphael y Leonardo dispuestos a verse las caras de nuevo contra su más acérrimo enemigo, el perverso Shedder.Esta vez además la situación a la que se van a enfrentar nuestras amigas es auténticamente terrible, pues Shedder y su clan de malévolos secuaces se las han apañado para hacer desaparecer... !la mismísima Estatua de la Libertad!.

Nuestro objetivo claro está, es recuperarla, y para ello vamos a tener que recorrer nueve niveles diferentes, que no sólo representan localizaciones variadas, sino también diferentes épocas del tiempo, desde la prehistoria al futuro pasando por el presente..



LUCHA A BRAZO PARTIDO

A lo largo de nuestra











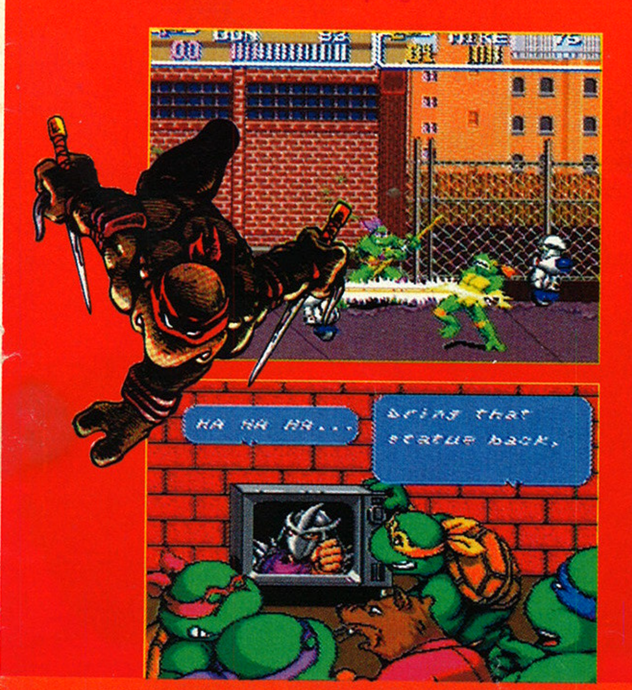




aventura seremos atacados por cientos de enemigos, de los que nos podremos defender empleando las armas que portan nuestras tortugas. Utilizando de forma adecuada nuestro mando de control podremos realizar un variado número de movimientos de ataque y defensa, aunque sólo la práctica nos permitirá hacerlo en el momento adecuado.

Al final de cada fase nos enfrentaremos contra un guardian de fin de nivel, que requerirá un mayor número de golpes para ser eliminado. Por supuesto, no hace falta decir que uno de ellos es el propio Shredder, que nos espera al final del último nivel.

Cuando seamos victimas de los golpes de nuestros enemigos podremos observar como nuestra barra de energía descenderá de forma alarmante. La única forma de lograr que se recupere es tan previsible como deliciosa... ¿a que esperáis para devoraros esas apetitosas pizzas que se encuentran repartidas a lo largo de los escenarios del juego?.








## COMO LOS DIBUJOS ANIMADOS

Lo más llamativo del juego son sin duda sus espectaculares gáficos y los efectos de sonido, que logran que visto desde lejos el juego parezca auténticamente un episodio más de la serie televisiva.

La jugabilidad es bastante elevada, y sobre todo haciendo uso de la opción de partida simultanea para dos jugadores la acción se vuelve en muchos momentos realmente apasionante.

Falta por último comentar que aunque el juego está inspirado en una maquina recreativa que muchos conoceréis ya, lo cierto es que el juego ha sido ampliado y mejorado, algo muy de agradecer a Konami, su autora.














Nos hayamos ante un formidable juego de artes marciales que va mucho más allá de intentar lograr el éxito amparándose de forma única y exclusiva en la popularidad de sus verdosas protagonistas.



**BANCO DE PRUEBAS**

**TURTLES IN TIME**

Si el Rey Midas convertia todo lo que tocaba en oro, lo mismo parece sucederle a las Tortugas Ninja, sólo que en este caso los cuatro batracios más populares de la historia del cine, comic y televisión,lo que tocan parecen transformárlo en éxito seguro.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 88 |
| movimientos | 92 |
| gráficos | 91 |
| sonido | 95 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 90 |

MEGADRIVE

# DESERT STRIKE

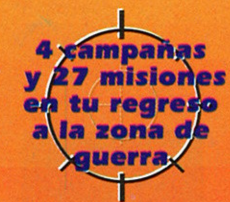
# ARENAS MOVEDIZAS

**Sin previo aviso ha aparecido un loco en Oriente Medio que amenaza con iniciar el Armagedón. La comunidad internacional no se ha cruzado de brazos y ha decidido mandar, instada por el presidente de los EEUU, un equipo especial que se encargue de poner las cosas en su sitio. La seguridad del mundo está en tus manos.**

Acabada la contienda del Golfo con la victoria aliada, "Desert Strike" cuenta el regreso de un equipo militar a la zona de operaciones para cortar "algunos flecos" que habían quedado pendientes. Una vuelta que no se presenta a una escala tan grande como la anterior pero que no deja de significar que la seguridad de todo occidente esté en tus manos.

Así son los desafíos americanos, o te juegas todo o no merece la pena

**Misiles y potentes ametralladoras en nuestro AH-64**




afrontar nada. De esta manera, "Desert Strike" nos sumerge en cuatro campañas con 27 misiones en total que deberemos resolver eficazmente. Afortunadamente el juego posee una serie de "passwords" que van a facilitar el hecho de jugar directamente aunque eso suponga, si nos hemos quedado en la última misión de la tercera¶ campaña, repetir todas las asignaciones de nuevo. El cartucho está desarrollado en forma de juego de habilidad, con un montón de enemigos que nos van a atacar sin cesar y cuya peligrosidad va aumentando a medida que nos acercamos hasta los blancos. Nuestro helicóptero, un Apache AH-64, poseerá de todas maneras dos tipos de municiones. Las balas de su potente ametralladora y una serie de misiles aire-tierra con los que destruir los objetivos. Estos últimos, y para darle mayor suspense al juego, no son infinitos por lo que es recomendable que los objetivos sean seleccionados con cierto rigor y utilizados con la mayor eficacia posible. El combustible (fuel), al igual que los misiles, se agotará con cierta prontitud. El juego, de todas formas, nos mantiene informados en todo momento de lo que ocurre a nuestro alrededor y tanto los objetivos principales, como nuestra posición, las defensas enemigas, la situación de los radares y su alcance serán datos de importancia para llevar a buen fin nuestra misión.

**Objetivos estratégicos y rescate de prisioneros**

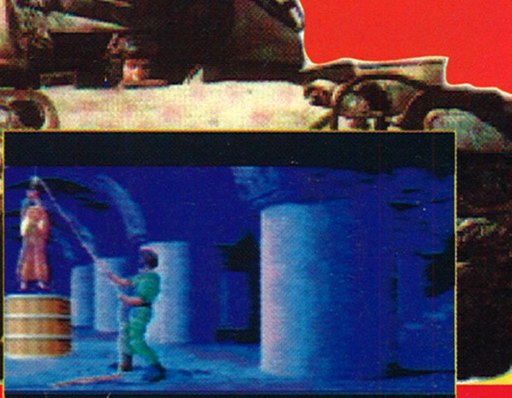
**El juego da constante información sobre el enemigo**

## TECNICAMENTE FILMATION

"Desert Strike" está realizado con una soberbia perspectiva tridimensional que fue bautizada hace algunos años, por una compañía llamada "ULTIMATE play the game" (actualmente RARE), como Filmation. Tal nombre quería decir algo así como que los juegos poseían una perspectiva en 3D isométrica, donde los objetos tienen un volumen y se ordenan dependiendo de su altura y profundidad. Tecnicismos aparte, lo que más destaca de

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF
BY MIKE POSEHN








**Gráficos en 3d como nunca viste en tu Megadrive**

"Desert Strike" y de su helicóptero Apache AH-64 es la suavidad con la que se mueve por el mapa y la rápida respuesta del pad de control, aunque muchas veces tal rapidez se vea mermada por los escasos reflejos que el usuario suele demostrar ante los ataques del enemigo. Pero claro, no siempre se puede pretender jugar con ventaja... así que, resignación.

El regreso al Golfo ideado por Electronics Arts y convertido en juego es una mágnifica recreación de la realidad de un conflicto bélico. Su única pega radica en estar basado en un hecho que, desgraciadamente, no fue ficticio, como la guerra del Golfo.

LUIS ESTEBAN MARTIN

### LAS CAMPAÑAS DE DESERT STRIKE

Como ya hemos dicho existen 4 campañas que completar. Cada una de ella tiene unos objetivos bien definidos.

**CAMPAÑA 1: SUPERIORIDAD AEREA.** 7 objetivos decidirán la superioridad americana: Una central eléctrica, dos radares, dos lanzaderas de misiles Scud y tres pistas de despegue.

**CAMPAÑA 2: DESTRUCCION DE MISILES SCUD** Una vez conseguida la superioridad aérea por la mañana nos preocuparemos, por la tarde, de destrozar todo su arsenal de misiles. Antes hay que demoler sus radares y rescatar a varios presos políticos, destruir una planta química y otra eléctrica y posteriormente las lanzaderas de misiles.

**CAMPAÑA 3: EN LA EMBAJADA** Para rematar el plato de desastres, al tirano se le ha ocurrido retener a los inspectores de la ONU. Tu deberás rescatarlos, destruir la planta de armas biológicas, los silos subterráneos de misiles, otra central eléctrica, rescatar a los pilotos perdidos en el mar y secuestrar al embajador enemigo. Todo ello a primera hora de la tarde.

**CAMPAÑA 4: TORMENTA NUCLEAR** El petróleo corre peligro en manos del loco mandatario por lo que deberemos proteger los campos y evitar su vertido en el mar. Una misión que se desarrolla por la noche y que clausura uno de los días más copletitos en la vida de un piloto.

**BANCO DE PRUEBAS**

**DESERT STRIKE**

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 88 |
| movimientos | 92 |
| gráficos | 91 |
| sonido | 83 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 87 |

Aunque en principio nada relacionado con un conflicto bélico puede parecer divertido, lo cierto es que este juego para tu Megadrive es un genial simulador con abundantes dosis de arcade, que logrará sumergirte en la acción desde el primer momento.

GAME BOY

## BLADES OF STEEL

# LUCHA SOBRE HIELO

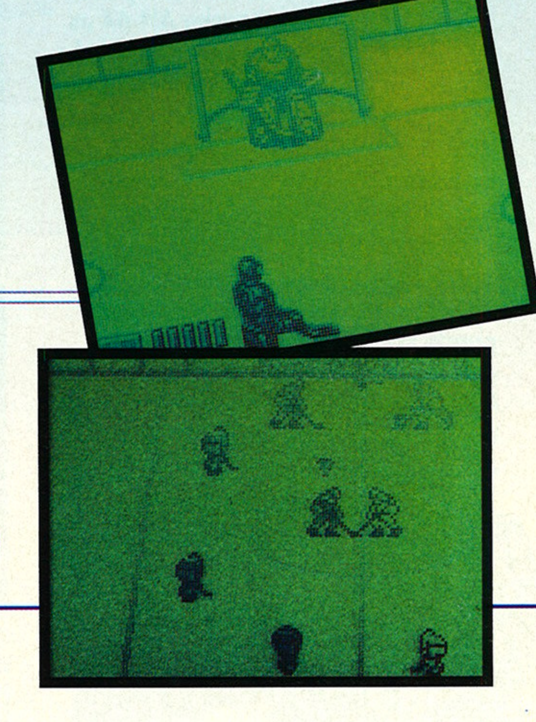
**Cinco de los jugadores más famosos de hockey están preparados con sus sticks a que llegué la hora del partido final. El estadio anima a los contendientes con gritos ensordecedores. Un nuevo gol rompe el empate y el estadio queda en silencio. El entrenador mira a sus muchachos y les indica la siguiente jugada a realizar. No queda mucho tiempo y si pierden el partido quedarán fuera del torneo... ¿Estás dispuesto a convertirte en el jugador estrella**

Si deseas conectar con una de las competiciones más duras que existen, «BLADES OF STEEL» es el juego que estabas esperando. Conocerás el mundo del hockey, enfrentándote a los mejores equipos y luchando por conquistar el torneo más prestigioso que existe.
Tu Game Boy está a punto de dar el pitido de comienzo y tus dedos se mueven inquietos ante la proximidad del momento. Son varias las opciones que este juego ofrece a sus usuarios, por eso lo mejor es que te las vayamos contando poco a poco. Puedes seleccionar tres modos de juego que son: Práctica, Exhibición y Torneo. En la primera opción puedes entrenarte en dos puntos que serán muy importantes a lo largo del juego: el lanzamiento de penalties y la lucha cuerpo a cuerpo.

La modalidad de exhibición permitirá que puedas probar movimientos y nuevas jugadas con tu equipo con la finalidad de adquirir la suficiente soltura como para competir en el torneo con garantías de éxito. La fase de torneo supone el final del camino. Crees fervientemente que tu equipo ya está perfectamente concentrado y preparado para abordar la conquista del más preciado galardón, ganándoselo a pulso frente a difíciles adversarios.

### CARA A CARA.

El partido está servido y sólo tu estas en condiciones de ganarlo. Tus oponentes harán buen uso de todo tipo de artimañas con tal de impedir que vayas por delante en el marcador. Lógicamente, tu habilidad en el momento del disparo a puerta, facilitará tu tarea de ir ganando partido a partido. No os pongáis nerviosos ante los resultados adversos y pensad que tenéis tres tiempos de 20 minutos cada uno para remontar el más difícil de los marcadores. Tu portero juega un papel importante dentro del esquema del equipo y ha de estar siempre bien colocado para detener cualquiera de los complicados disparos que efectuarán los adversarios. Debéis estar muy atentos ante aquellos tiros que se producen desde lejos, ya que no podréis ver la situación del portero hasta que éste no aparece en vuestra pantalla. Los dos equipos se encuentran cara a cara con la mirada puesta en ti.





### UN JUEGO PARA DISFRUTAR.

**Nos encontramos ante un sensacional juego de Hockey con tan increible variedad de opciones que conseguirá que tus manos no se despeguen de tu GAME BOY, al menos hasta que el partido termine. Las escenas de pelea y lanzamiento de penalties son sin duda lo mejorcito del juego.**



OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS
BLADES OF

Si quieres disfrutar de toda la intensidad y el fragor del hockey, no dejes pasar por alto éste juego.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 80 |
| movimientos | 80 |
| gráficos | 80 |
| sonido | 80 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 80 |

GAME BOY

## JORDAN vs BIRD ONE TO ONE

# MATES CONTRA TRIPLES

**Toda la acción del auténtico espectáculo del baloncesto NBA irrumpe con fuerza en tu Game Boy, de la mano de una pareja legendaria. Larry Bird y Michael Jordan ponen a tu alcance todos los secretos necesarios para convertirte en una estrella del basket. Los "mates" más brillantes se enfrentan a la efectividad de los "triples" en un campo de juego donde el protagonista eres tú.**

Por fín tenemos en nuestras manos la posibilidad de jugar baloncesto de muchos kilates junto a dos leyendas vivas del baloncesto mundial. Si quieres formar parte de un trozo importante del "Dream Team", Electronics Arts pone a tu disposición la oportunidad que tanto habías esperado. Un completo juego para tu consola portátil que hará las delicias de los más exigentes aficionados a este competido deporte. Bird y Jordan han participado activamente en la confección y diseño del programa. La variedad de opciones posibles de juego te proporciona la posibilidad de conocer de manera más exhaustiva el mundo del baloncesto profesional americano, siguiendo las enseñanzas de nuestros protagonistas. Podrás enfrentarte con cualquiera de ellos en tres modos diferentes, pudiendo incluso practicar antes del partido. Entrenar o participar en un concurso de "mates" de alto nivel o intentar batir a Bird en el lanzamiento de tiros de "tres", son otras de las selecciones de este juego que también podrás disfrutar. Sólo tu habilidad y reflejos podrán ayudarte a ser el rey de la canasta. ¿Serás capaz de vencer a Jordan o a Bird en un partido sin concesiones?.

La lucha está abierta y nosotros estamos seguros de que tu puedes vencer. Si no, pues ya sabes, al menos lo

Sobre la cancha de basket se vivirá todo la tensión de un auténtico partido de basket, en el que sólo habrá tres figuras principales, Bird, Jordan, y por supuesto tú. ¡Animo, campeón!.

Si quieres convertirte en toda una estrella de este juego, será mejor que empieces a practicar con los triples y los mates. Te hará falta...

### BASKET A TOPE

**Si te gustan los buenos juegos deportivos, «JORDAN vs BIRD» es uno de los mejores que circulan hoy en día por el mercado, por lo que no dudamos en recomendártelo para tu GAME BOY.**

OK CONSOLAS

BANCO DE PRUEBAS

JORDAN vs BIRD

Estamos bien seguros de que en más de una ocasión os habréis sentido tentados de emular en una cancha las proezas de los maestros del basket como Jordan o Bird. Gracias a este juego y a tu Game lo vas a tener mucho más fácil para conseguirlo.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 75 |
| movimientos | 80 |
| gráficos | 75 |
| sonido | 65 |
| originalidad | 70 |
| TOTAL | 73 |






**MASTER SYSTEM**

## SI EL AZUL ES TU COLOR...

# SONIC

***...y tu consola una SEGA Master System, ya tienes mascota..., y también una misión. ¡Salvar la fauna consolera de las garras del profesor más chiflado que haya pasado nunca por tu pantalla!***

**Mientras poseas anillos, tu vida estará a salvo.**

Seis niveles, tres fases por nivel, serán tu largo deambular para completar con éxito tu noble y generosa causa, aumentado la dificultad en cada uno de ellos. Atraviesa cerros cubiertos de verdes hierbas, cruza puentes cuya seguridad es muy dudosa, pasa por selvas exóticas y frondosas, pierdete por laberintos donde el agua te llegará algo más arriba del cuello, paseáte por una ciudad llena de explosivos y enfréntate a rayos y misiles. Y para colmo, al final de nivel, verte las caras con el profesor Robotnik, que rapta animales y los convierte en malvados robots empeñados en entorpecer tu misión. No lo dudes ni un momento, él es tu objetivo. ¡Machácale!

### MONITORES CON SUCULENTOS REGALOS

Encontrarás anillos que deberás recoger, monitores con suculentos regalos y poderes, y sobre todo las ocultas y casi inaccesibles esmeraldas. Pero, vayamos por partes: Los anillos son la base fundamental de este juego, mientras tengas alguno tu vida estará a salvo, pero sin ellos correrá grave peligro. Además, te servirán para conseguir puntos, que se contabilizarán al completar la fase. Si al terminar has recogido 50 o más, te transportarás a un máquina de Pinball donde SONIC, como si fuese una bola, deberá recoger los anillos que se encuentre mientras rebota de un lado para otro, pero en tan solo un minuto has de encontrar la salida: el tiempo es oro, y no debes olvidar tu verdadera misión.

Los monitores serán tus mejores aliados. Te proporcionarán escudos, vidas extra, continues, hipervelocidad..., sin olvidar suculentos paquetes de 10 anillos.

Las esmeraldas te serán imprescindibles para completar el juego, encontrándose una en cada nivel, pero están bastante escondidas. Búscalas, sin olvidar que hay caminos donde en realidad no parece ni mucho menos que los haya.



**Este Sonic parece que tiene muelles en los pies.**







# SONIC



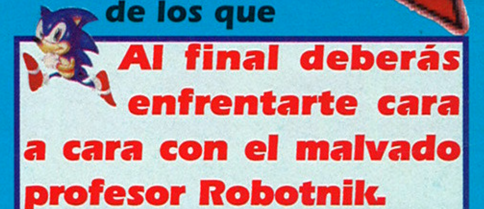
## TU HABILIDAD Y REFLEJOS SERAN PUESTOS A PRUEBA

Claro está, no todo son ayudas y facilidades, tu habilidad y reflejos serán puestos a prueba en plataformas, fijas y móviles, troncos rodantes que te servirán para vadear zonas de ríos, lianas, lanzas dispuestas a ensartarte si no te muestras rápido y preciso, y un sin fin de trampas que nuestro "amigo" Robotnik se ha encargado de colocar en nuestro camino. Pero no solo encontrarás obstáculos, los animales transformados en pérfidos robots no dudarán un momento en hacerte morder el polvo, y eso no gusta a nadie. ¿No es cierto? Incluso podrás, para tu sorpresa, practicar el buceo. ¡Ah, y no te olvides de coger oxígeno! Tu mascota necesita respirar, y para ello nada mejor que hacerse a tiempo con una buena ración de refrescantes burbujas submarinas.

**Seis niveles con tres fases por nivel serán tus objetivos.**

## UN SALTO DE LOS QUE HACEN EPOCA

Tus armas no son muchas, pero sí efectivas. Un salto de los que



**Al final deberás enfrentarte cara a cara con el malvado profesor Robotnik.**

hacen época, para sortear obstáculos o caer encima de tus enemigos y plancharlos. Y si esto fuera poco, girar como una cuchilla de púas (yo no me pondría delante, por si acaso).
En fin, bienvenidos a las increíbles andanzas de Sonic, la ultra rápida mascota de Sega.

La puesta en escena se completa con unos gráficos efectistas y atractivos que mejoran a cada nivel, y una banda sonora de primera calidad, que pone la guinda.








BANCO DE PRUEBAS

SONIC

¿Que se puede decir ya a estas alturas del super-popular Sonic?. Pues seguramente que aparte de ser la mascota se Sega y el gran competidor de Mario, también es el protagonista de uno de los mejores cartuchos de la historia del video juego.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 90 |
| movimientos | 90 |
| gráficos | 92 |
| sonido | 87 |
| originalidad | 85 |
| TOTAL | 90 |




MASTER SYSTEM

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

# En busca del Santo Grial

**Las autoridades alemanas están trabajando en el Oriente Medio, buscando evidencias de la existencia del santo Grial. La expedición está muy avanzada y parece que todos sus datos son correctos. Están cerca del objetivo...**

El que ha sido el héroe de los 80 por antonomasia, Indiana Jones, protagoniza ahora un nuevo juego para la Master System basado en la última película de la monumental saga. «Indiana Jones y la Ultima cruzada» es la historia del santo grial, el cáliz en el que bebió Jesucristo antes de morir y que recibió su sangre una vez fallecido. Las leyendas cuentan que tal objeto tiene un poder especial: el de donar la inmortalidad a todos aquellos que beban de él. Tales leyendas alimentaron en la edad media numerosas cruzadas de caballeros que fueron en su busca, pero la mayoría de ellos o no regresaron jamás o lo hicieron para contar su fracaso. Con el tiempo, una nueva leyenda alimentó el mito: tres hermanos se internaron en el desierto y no regresaron jamás, salvo uno de ellos, que fue visto varios siglos después en Italia, donde se cree que murió y fue enterrado. Aquellas evidencias, siglos después, fueron utilizadas por los Nazis para organizar expediciones arqueológicas que buscarán el santo Grial para llevarlo ante Hitler... como es de esperar, Indiana Jones, deberá desbaratar los planes Nazis y recuperar el santo Grial.

### HABILIDAD A RAUDALES

En el juego vamos a tener que afrontar el reto de tener que utilizar látigos y localizar tesoros escondidos. Todos estarán de acuerdo en truncarnos la aventura, bien sean alemanes o simples ladronzuelos. En el juego visitaremos las cuevas donde deberemos hacernos con la Cruz de Coronado. En la segunda deberemos huir del lugar a través del tren del circo. En la tercera escena nos transportaremos a Italia, más concretamente a las catacumbas de Venecia, donde se encuentra el escudo del caballero que bebió del Grial. Ya en la cuarta fase Indy deberá rescatar a su padre, escalando por las paredes del castillo de Brunwald, en Austria. La huída de Alemania, que tendrá lugar en la quinta fase, se desarrollará en el Zeppelin gigante. Y ya en la sexta y definitiva fase, Indiana Jones se internará en la gruta donde se encuentra el santo Grial. Allí deberá pasar las tres pruebas para poder triunfar.









El juego es un arcade de esos que pueden acabar con el temple del más sereno. Paciencia y darle duro, por que conseguir acabarse este cartucho tiene tela.

**BANCO DE PRUEBAS**

**INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA**

El juego hace los honores a Indy no sólo en cuanto a su calidad, sino también en su dificultad, por que las peripecias que nos va a tocar afrontar con nuestra consola son tan difíciles, que parecen ingeniadas por la calenturienta mente de Spielberg.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 85 |
| movimientos | 86 |
| gráficos | 88 |
| sonido | 80 |
| originalidad | 75 |
| TOTAL | 82 |



# BATMAN RETURNS

# El defensor de Gotham City

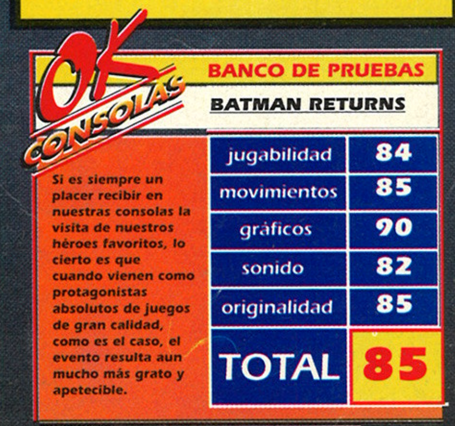
**El hombre murciélago está dispuesto a pasar de la gran pantalla a nuestro pequeño y poderoso Lynx. Pero no creáis que Batman se conforma con cualquier juego, por eso Atari ha realizado un arcade de acción totalmente a la medida del héroe. Estamos seguros que no podéis resistir más os invitamos a sumergiros en la misteriosa y espectacular atmósfera que rodea a este juego.**

Oswald Cobblepot, más conocido como el pingüino, ha vuelto a hacer de las suyas en Gotham City. No contento con mostrar su fea apariencia a todos los habitantes de la ciudad, ha arruinado por completo la fiesta de navidad de este año. Además esta vez, el sempiterno enemigo de Batman no viene solo y ha formado una especie de alianza con la mujer gato. Bruce Wayne, en su mansión de las afueras, se ha enterado de todo. Rápidamente se ha puesto su traje de hombre murciélago, se ha montado en el Batmobile y se dirige a Gotham a remediar el entuerto y salvar de nuevo a sus habitantes favoritos, ¿lo logrará?.

Batman, posee en esta versión de Lynx unas excelentes cualidades ofensivas y defensivas, puede agacharse, saltar ágilmente, dar puñetazos e incluso utilizar armas especiales que podremos seleccionar con la tecla option 1. Empezaremos cada partida con la posibilidad de utilizar el puño y una cantidad limitada de Batarangs que fulminarán a los enemigos de forma eficaz. Otra arma que encontraremos más adelante son los frascos de ácido clorhídrico que explotarán al tomar contacto con el suelo aniquilando al incauto que se acerque a ti pero, no los malgastes porque también son limitados. De todas formas estas dos armas, batarangs y frascos, podrán ser repuestas al igual que tu barra de energía durante el juego, cogiendo los correspondientes objetos. El juego consta de cuatro grandes fases: en la primera te enfrentarás con la banda del Triángulo rojo que está saqueando Gotham. En la segunda, Batman tendrá que deshacerse de la policía, los cuales engañados por el pingüino están pisando los talones al héroe. Las alcantarillas serán el tercer escenario y por último el escondrijo del malvado y ya mencionado enemigo de Batman.



**Este «Batman Returns» de Lynx, es un puro arcade de puñetazos, frenético, bonito, con grandes personajes, pero un poco dificililIo y que requerirá grandes dosis de práctica por vuestra parte para llevar a buen término la aventura.**

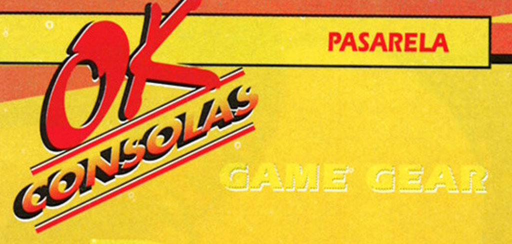


BANCO DE PRUEBAS

BATMAN RETURNS

Si es siempre un placer recibir en nuestras consolas la visita de nuestros héroes favoritos, lo cierto es que cuando vienen como protagonistas absolutos de juegos de gran calidad, como es el caso, el evento resulta aun mucho más grato y apetecible.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 84 |
| movimientos | 85 |
| gráficos | 90 |
| sonido | 82 |
| originalidad | 85 |
| TOTAL | 85 |




# Dragones y mazmorras






## DEVILISH

El tiempo es tanto tu aliado como tu enemigo. Tu arma es la esfera del poder, una indestructible bola de luz que puede atravesar piedras y destruir las legiones de monstruos que se interponen entre ti y tu meta. Esto es Devilish.

**ANTIGUAS INFLUENCIAS** ¿Recordáis un viejo juego que hizo su aparición hace mucho tiempo en las máquinas recreativas y que " narraba" las aventuras de una paleta que debía hacer rebotar contra unos ladrillos una pelotita hasta destruirlos todos? Ese juego se llamaba «Arkanoid» y tuvo ( como ahora el «Tetris») a medio mundo enganchado jugando sin parar. La gracia que aquello tenía, destruir sin parar ladrillos intentando evitar a los enemigos que circulaban por la pantalla e intentando recoger los bonus que caían caprichosamente, instó a muchos a imitar el "logro" conseguido y se lanzaron al mercado con un montón de títulos que no le llegaban ni a la altura del menú de opciones. «Devilish», iniciado así el comentario, guarda ciertas influencias respecto de «Arkanoid» aunque en esta ocasión, quienes se han encargado de realizarlo, no se han detenido en aquella idea original. Al contrario, han llegado mucho más lejos.

**ORIGINAL Y DIVERTIDO**
En efecto, en «Devilish» nos toca encarnar el papel de dos paletas que avanzan conjuntamente por una serie de laberintos. Estas raquetas no tienen ni brazos ni piernas, y las armas de las que se valdrán no serán ni espadas portentosas poseedoras de poderes sobrenaturales, ni hachas descomunales de influencias épicas. En «Devilish», el único arma disponible por nuestras dos "inertes" paletas será una esfera, llamada "del poder", que irá destruyendo todo lo que a su paso encuentre. Esta bola ha de ser guiada a través de los ocho circuitos de que consta el juego, intentando evitar en todo momento que caiga por detrás de nuestras paletas (parte inferior de la pantalla). De ocurrir esto, nuestro marcador de vidas finitas indicaría una menos. Pero «Devilish» es también, y de cierta manera, un juego de "pinball" por la velocidad que adquiere la pelota y la cantidad de rebotes, idas, venidas o entradas y salidas en distintos lugares que nuestra esfera de poder realiza. Aparte del modo normal de juego, existe otro llamado "time trial". Como su nombre indica, la consola nos va a permitir elegir entre varias fases del propio juego y recorrerlas, contra el reloj y lo que queráis, para ver si nuestra habilidad es capaz de batir el récord del circuito. Sí, efectivamente, a los ya mencionados "dejes" de «Arkanoid» y «Pinball», «Devilish» nos obsequia con una opción casi deportiva, donde lo más importante no es llegar al final, sino batir récords y ser el más rápido.

Conducir la esfera de poder en el menor tiempo del «time trial» es la clave

**UN RAPIDO FINAL**
«Devilish» es, para terminar, un juego original que aunque combina elementos variados posee una personalidad propia que lo hacen único, siendo además, capaz de divertir. Quizás el único punto oscuro es la forma de la pelotita, que, por su redondez, es muy parecida a otras que aparecen en otros juegos (ja, ja). Técnicamente el juego está muy bien hecho, y aunque soy de los que creo que a todos los juegos siempre hay que pedirles más, no pienso que ese sea el caso de este estupendo «Devilish».

LUIS ESTEBAN MARTIN





Partiendo de conceptos ya utilizados por otros juegos anteriores, los creadores de este "Devilish" han dado forma a un cartucho para Game Gear realmente divertido y por encima de todo muy jugable.

**BANCO DE PRUEBAS**

**DEVILISH**

De la combinación de dos géneros tan clásicos y exitosos como los machaca ladrillos y los pimballs sólo podia salir un estupendo arcade de pura raza, que os va a mantener pegados a vuestra consola mucho más tiempo de lo que podáis imaginar...

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 92 |
| movimientos | 85 |
| gráficos | 86 |
| sonido | 80 |
| originalidad | 94 |
| TOTAL | 87 |





OLIMPIC GOLD

# Lluvia de oro

**Si pensabas que con Barcelona 92 se habían acabado por este año las competiciones estabas equivocado de punta a punta. La temporada extenderá su vigencia a través de tu Game Gear con una competición variada y espectacular como no podías imaginarte. Si aún te quedan fuerzas para buscar medallas, conéctate a «Olimpic Gold».**

DECIDIDOS A GANAR.

La variedad de las pruebas que componen esta dura prueba deportiva se limita a siete intensas disciplinas. Cuatro de ellas, 100 m. lisos, 110 m. vallas, lanzamiento de martillo y salto con pértiga se desarrollarán dentro del estadio olímpico. En la piscina realizarás el salto de trampolín y los 200 m de natación en estilo libre. La prueba restante, el tiro con arco, tendrá lugar en un pabellón descubierto habilitado a tal efecto. Hasta cuatro jugadores tiene la oportunidad de enfrentarse en la cerrada lucha que surgirá por las medallas.

Puedes confeccionar tu mismo la mini-olimpiada que quierás seleccionando aquellas pruebas que tengas mejor aprendidas, o por el contario, participar en la totalidad de los eventos eligiendo la opción de olimpiadas. Dispones de tres niveles de dificultad creciente, más uno de práctica, en el menú de opciones siguiente. Después de la ceremonia de apertura, comenzaran los juegos que ya habrás entrenado durante algun tiempo.

En los 100 m. lisos deberás demostrar sobre todo velocidad, siendo muy importante hacer un último esfuerzo con el bloque de control para mejorar la marcas. En los 110 m. vallas a la velocidad se une la habilidad que poseas en el momento de salvar los obstáculos que van apareciendo. Combinando velocidad, esfuerzo y habilidad, no tendrás ningún problema para salvar las diferentes alturas que vayan proponiéndose en el salto con pértiga. Si lanzas el martillo sin darle demasiadas vueltas a tu atleta, será fácil alcanzar una distancia dina de un campeón. Cambiando de escenario, el agua de la piscina será el único impedimento que exista entre tu cuerpo y el cronómetro. Distribuye inteligentemente tus fuerzas porque sino me temo que vas a notar unos 200 m. demasiado largos. En el salto detrampolín tú mismo decides qué y cómo será tu salto. Luego te lanzas hacia arriba y buscas el movimiento más preciso y original que se te ocurra para impresionar a los jueces.

Finalmente, deberás tener muy buen ojo para calificarte en la prueba de tiro con arco. Tensa bien la cuerda y luego apunta lo más cerca que puedas de la diana. Si el tiempo te apremia, no te pongas nervioso, vale más un diez que un cero.







REFRESCO DE OTOÑO.

Este agradable cóctel deportivo que te hemos presentado esperamos que sirva para refrescar aquellas tardes de calor que previsiblemente aún os quedan por pasar.



Toda la tensa emoción de las competiciones olímpicas va a revivirse por algunas horas en la pantalla a todo color de tu portátil Game Gear, para tu gozo y disfrute personal.

BANCO DE PRUEBAS

OLIMPIC GOLD

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 85 |
| movimientos | 85 |
| gráficos | 85 |
| sonido | 75 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 80 |

Si a una muy aceptable cantidad de pruebas deportivas de lo más variado, le unimos la buena realización técnica de todas ellas, lo que nos queda es un juego deportivo con el que lo vamos a pasar en grande a la vez que nos ponemos en forma.



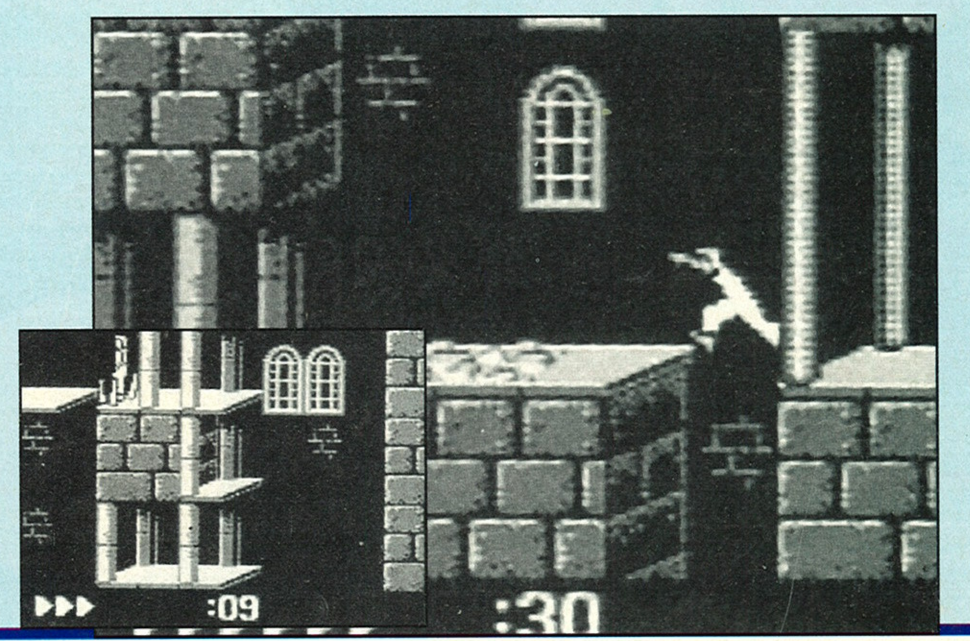

# PRINCE OF PERSIA

## GAME BOY




¿Te gustaría poder ver fácilmente todos los niveles de este fascinante juego sin necesidad de completarlos uno a uno?. Pues aquí te ofrecemos todos los Passwords de acceso a cada una de las fases. Como ves, nosotros sí te tratamos como un auténtico príncipe ¿o no?.

NIVEL 2:00765075
NIVEL 3: 36664765
NIVEL 4: 99116015
NIVEL 5: 53004005
NIVEL 6: 46308135
NIVEL 7: 65903195
NIVEL 8: 13807185
NIVEL 9: 25432654
NIVEL 10:92731644
NIVEL 11:80637674
NIVEL 12:56135664




## SUPER NINTENDO

THE TRICK

# THE ADDAMS FAMILY

Si el número de vidas con que comienzas el juego te parece insuficiente, prueba con este truco y dinos que tal se te da la partida con 100 vidas. Simplemente, accede a los Passwords, y teclea el siguiente: 11111.

# VIKING CHILD

## LINX

THE TRICK

¿Divertido este jueguecillo de Lynx,verdad? ¿Y complicado, no es cierto? Claro, que estamos seguros que con estos codigos para acceder a todos los niveles el panorama os parecerá mucho menos sombrio:



**NIVEL2: OMEGAMAN**
**NIVEL 3: PATRICIA**
**NIVEL 4: REDDWARF**
**NIVEL 5: DEWSBURY**

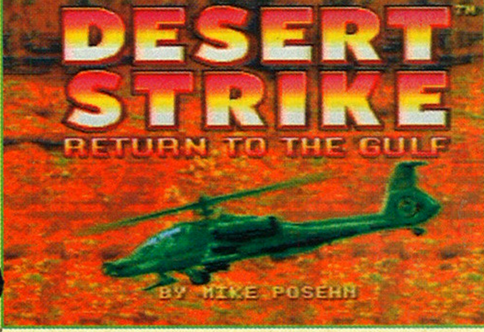
# DESERT STRIKE

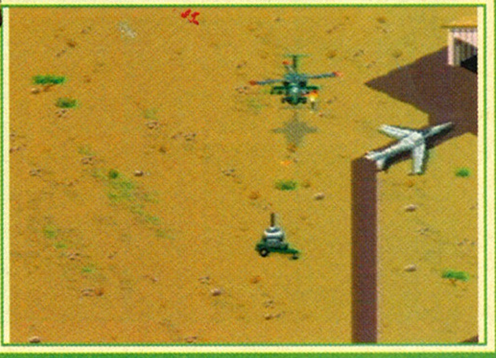



Distrae tu atención un momento del fragor de la batalla, y échale un vistazo a estos códigos, que te van a permitir acceder a los niveles superiores del juego, donde eso si, te puedes ir preparando para la avalancha de fuego enemigo que se te va a venir encima:

**NIVEL 2: WQJROBZ' NIVEL 3: VLJKKTY' NIVEL 4: BTTIKLK**





# SUPER SOCCER




Lo malo del realismo de algunos juegos es que, como es el caso de este «Super Soccer» nos obligan a ser casi tan buenos como los futbolistas profesionales para obtener unos resultados destacables.

Estos Passwords utilizados en el modo Campeonato (seleccionar la opción Continue), os permitirán ir superando eliminatorias hasta llegar a la mismísima final.




INGLATERRA

YUGOSLAVIA

FRANCIA

HOLANDA

COLOMBIA

IRLANDA

BRASIL

JAPON

RUMANIA

ITALIA

U.S.A.

CAMERUN

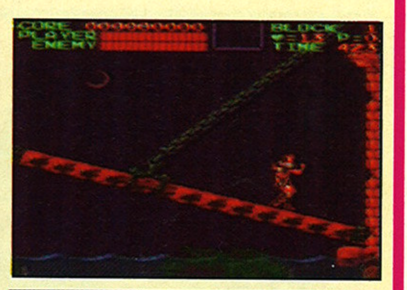
FINAL - ARGENTINA

# CASTLEVANIA

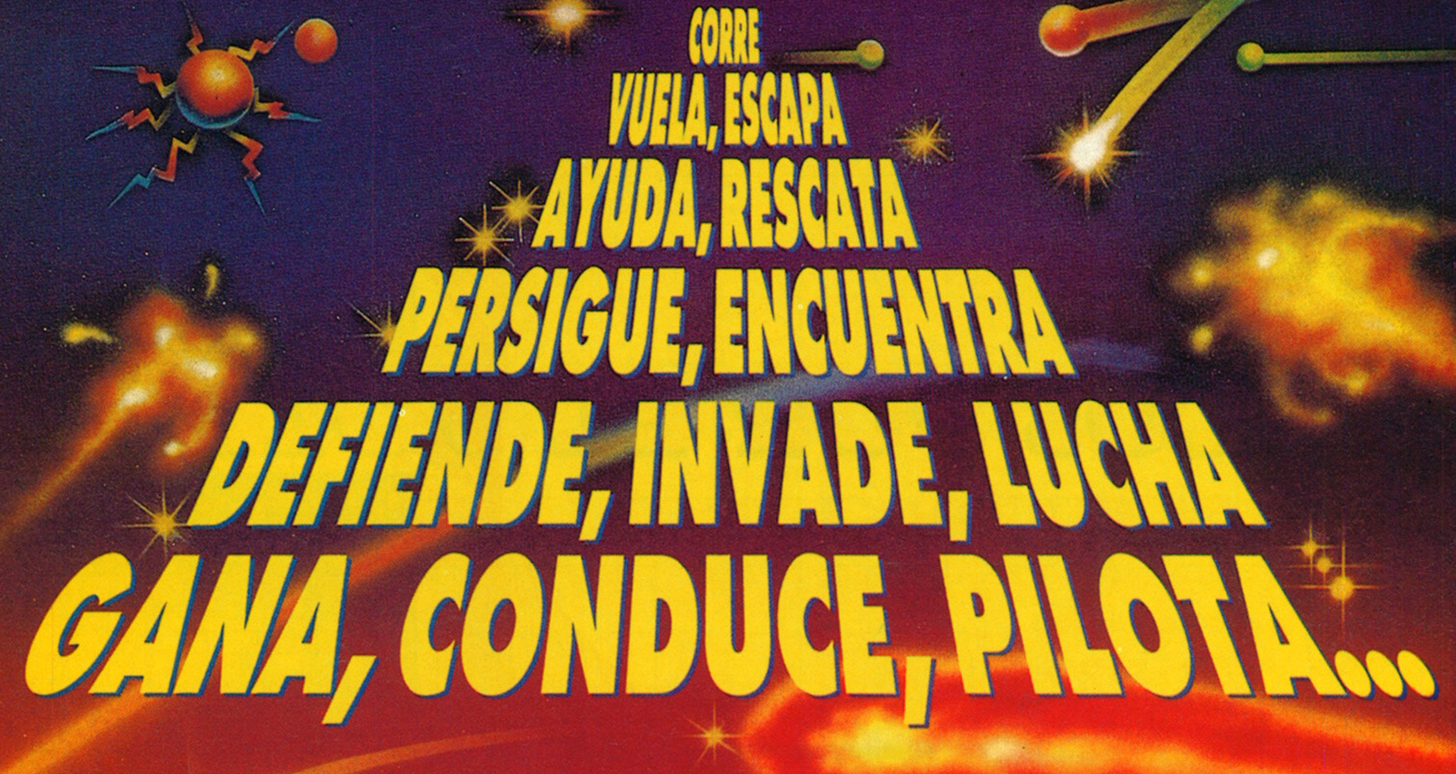



Esta semana estamos empeñados en que podáis veros todos los niveles de los juegos más complicados de superar. Aquí tenéis los del «Castlevania IV», y atención al último, que os permitirá enfrentaros cara a cara con el temible Conde Drácula (y no hay ajos ni crucifijos que valgan).











CONSOLA DE VIDEOJUEGOS ATARI

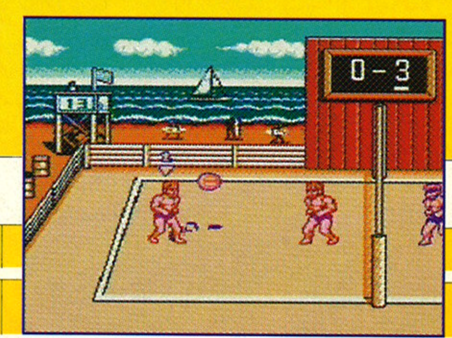
VCS 7800

ATARI®



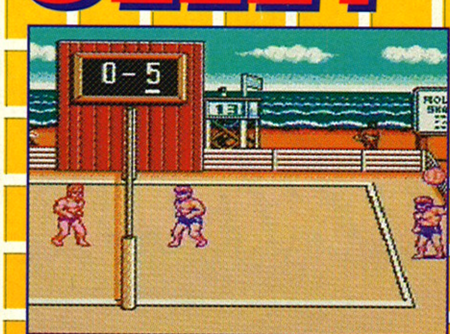



NINTENDO




# LOCOS POR EL VOLLEY

## SUPER SPIKE V'BALL




**Seguro que este verano habrás podido observar en más de una de nuestras playas el furor desatado de un deporte que se va extendiendo poco a poco. Chicos y chicas, altos y bajos, guapos y feos, gordos y delgados, todo vale cuando uno quiere exhibir todas sus**

**REALIZANDO EL SAQUE.**

Con la cantidad de tripudos que practican este deporte y además creen ser unos ases del mismo, no logro acertar a comprender como Nintendo no ha intentado hacer una versión mucho más divertida sustituyendo a los "cachas" que aparecen en este juego por los extravagantes varones que surcan nuestras costas. En fín, de ideas está el mundo lleno y ésta realmente la he dicho con la boca pequeña y sin ánimo de que se oiga demasiado.

Dejando a un lado el sentido de entretenimiento playero que el humano normal le da a este deporte, tenemos que decir que el juego presenta una versión algo más super-profesionalizada del tema. Aquí no valen excusas, o sabes jugar bien o mejor vuélvete a la playa y continua jugando contra tus amiguetes, cuanto más fáciles mejor.

Si te has decidido a continuar leyendo este artículo, pronto sabrás si tu elección ha sido la más acertada y estás capacitado para enfrentarte a los problemas que tus adversarios, a buen seguro, sabrán darte. Cuentas con varias opciones de juego ya que, puedes jugar sólo o con algún amigo tuyo que, por supuesto, domine también este difícil arte, teniendo como adversario al ordenador. Por supuesto, puedes organizar un torneo en tu casa y mantener un mano a mano con cualquiera de tus compañeros de colegio para demostrar quién es el mejor de todos. Ya decidido sobre la conveniencia de enfrentarte en compañía o en soledad, ahora puedes hacerlo en tres formas diferentes dependiendo de el nivel que poseas. Practicar en el modo de EXERCISE, será en principio el sitio más adecuado para ir adquiriendo soltura y aprender buenos movimientos y golpes que te serán muy útiles para conquistar puntos en los partidos de campeonato que te esperan.

**SANGRE Y ARENA.**

Cuando tengas la maestría o el valor suficiente para afrontar las dos fases restantes del juego, será el momento de abandonar el modo de prueba y pensar en competir, bien en el campeonato interestatal americano, bien en la copa del mundo. Una vez inscrito en uno de ellos,

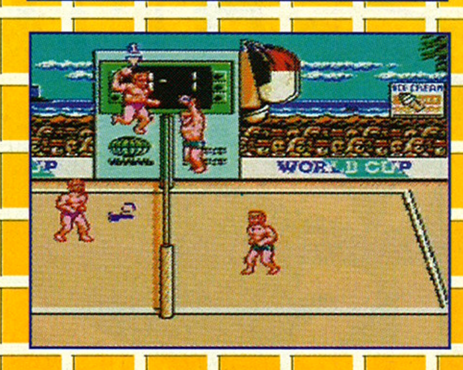
TU LEMA: CHICAS, PLAYA Y VOLLEY BALL

**EL CAMPO DE PRACTICAS SERA MUY UTIL**

podrás configurar de forma básica algunos de los no muy variados pormenores y opciones del juego. Puedes elegir el equipo con el que deseas jugar, el sitio donde hacerlo y a la vez decidir el número de puntos que componen el set, la cantidad de sets a disputar, el modo de control del segundo jugador e incluso el sistema de puntuación en la opción de configuración.

Pero dejémonos de prolegómenos y pasemos a la acción que es lo que más te interesa. Para comenzar, pasaremos a presentarte a las parejas componentes de los cuatro equipos que puedes elegir. Cada uno posee unas cualidades preferentes en su forma de jugar. George y Murphy fueron campeones el año pasado, esto lo dice todo acerca de su modo de jugar, son por tanto el equipo ideal para principiantes. Al y John, un par de ex-combatientes un poco lentos, aplican una una fuerza descomunal a sus golpes, siendo su preferido el "Superpique", por contra, no poseen una buena capacidad defensiva. Billy y Jimmy son expertos luchadores de karate y por tanto dominan la defensa como nadie pero..., sin embargo y por triste que resulte fallan en ataque por su poca potencia de



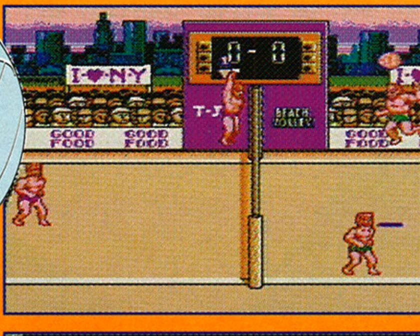




remate. Por último, están Ed y Michael (no confundir con Jordan), dos rapidísimos jugadores que aunque tienen una potencia media de lanzamiento, serán capaces de llegar a las bolas más inverosímiles.

La plantilla está dispuesta y tú eres quién deberá realizar una buena elección, que te compenetre con tu pareja adecuadamente, si es que quieres ganar trofeos.

La gente se agolpa junto a las vallas para observar el partido y aquello parece una plaza de toros donde se mezclarán

**TU PAREJA TE LLEVARA EN VOLANDAS A LA VICTORIA**







sangre y arena en la lucha por el triunfo.

**CONSEJOS PREVIOS.**

El mejor consejo que podemos darte es que realices las practicas necesarias, tantas veces como requieras hasta convertirte en un perfecto dominador de cada una de las facetas del juego. Tus adversarios no van a dudar un momento a la hora de utilizar todos sus argumentos para vencerte y llegarán incluso a golpearte con la pelota sin compasión, por tanto has de estar muy bien preparado para cualquier contingencia. El saque será importante controlarlo. Puedes hacerlo desde el suelo o golpearlo en el aire con lo que adquirirá mayor velocidad. Si además lo diriges con el bloque de control, forzarás a tus contrarios, alejándolos de la red. Y bueno, en cualquier caso, el entrenamiento será siempre nuestra mejor arma.

**NO VALEN EXCUSAS, O SABES JUGAR BIEN O TE VUELVES A LA PLAYA**

**J.F. «Comet Tronner»**

Aunque la verdad es que el "Beach Volley" o volley ball de playa no es un deporte muy difundido todavía en nuestro pais, lo cierto es que su espectacularidad lo hacía merecedor de éste juego no menos emocionante.



OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

**SUPER SPIKE**

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 95 |
| movimientos | 85 |
| gráficos | 79 |
| sonido | 79 |
| originalidad | 90 |
| TOTAL | 86 |

Más que realismo, este simulador deportivo nos ofrece otros valores tal vez más apetecibles como jugabilidad, adicción a tope y una muy destacable calidad técnica, lo que hace que sea merecedor de que os lo recomendemos sin ningún tipo de dudas.

SUPER NINTENDO




# SUPER TENNIS

# PUNTO, JUEGO, SET Y PARTIDO.

**En la pista central el silencio es tan absoluto que puede oírse la agitada respiración de tu contrincante mientras bota sobre la pista su siguiente bola de servicio. La ventaja es tuya, porque si consigues romper su saque, habrás ganado el set y el partido, embolsándote el premio y llevando un nuevo trofeo a tus vitrinas. Ahí viene la pelota como un obús, logras a duras penas que tu raqueta la golpee y la colocas en el lado contrario de la pista donde en un último esfuerzo tu contrario intenta alcanzarlo sin éxito. El público es un clamor, te acercas hasta la red y saludas a tu adversario efusivamente. La lucha ha no ha terminado aún quedan muchos puntos difíciles por disputar.**

En "Super Tennis" tienes varias opciones donde podrás demostrar todas tus cualidades contra otro jugador o contra una preparada consola. Si ves que así no puedes, en la modalidad de dobles, compartirás el triunfo o la derrota con el amigo que quierás. También en la opción de dobles puedes jugar contra otro jugador. Y claro, tú te preguntarás mientras cuentas con atención el número de manos que , posees, ¿cómo podré manejar dos jugadores a un tiempo y a la vez mantener aspiraciones de victoria?. Nintendo ya había pensado en eso y pone a tu disposición un jugador de su equipo para que no te compliques mucho la vida y ganes con toda facilidad. ¡Ah!, por cierto, tu oponente tambíen cuenta con el apoyo de un buen tenista.

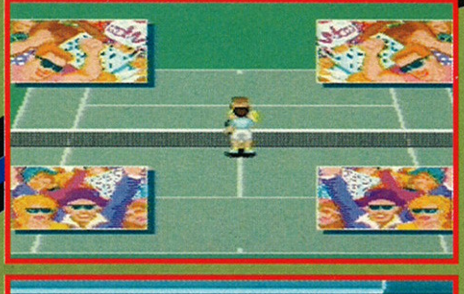
Si seleccionas el modo de féminas, los torneos van a ser más asequibles y por ello recomendables para todos aquellos que no tengan mucha práctica. Una vez logrado este primer paso, estaréis lo suficientemente preparados para

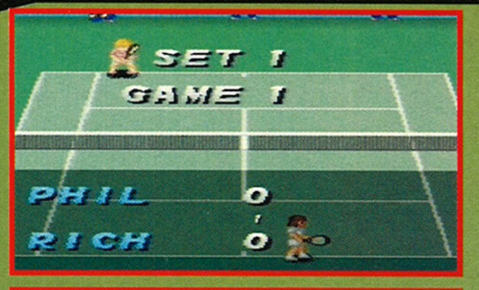
**Un buen servicio será el arma perfecta**

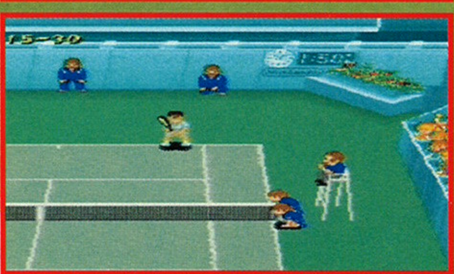
## Convierte todos tus golpes en puntos ganadores

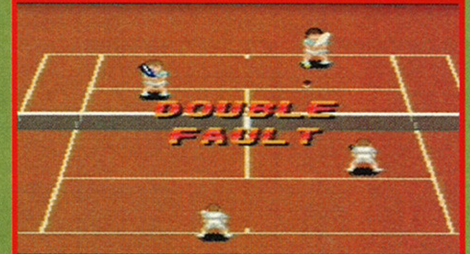
afrontar el circuito de hombres que presenta algo más de dureza.
Debéis dominar con soltura vuestro juego en cualquiera de los tres tipos de superficie: Cemento, Hierba o Tierra batida.
Puedes además jugar o no con marcadores, quitar o poner la música e incluso cambiar el color de la pelota para que contraste mejor con el que tiene la pista.

PRIMER SERVICIO.
Es muy importante sacar bien para potenciar al máximo nuestras opciones de victoria. Podrás dirigir tus golpes hacia el punto deseado del campo contrario manejando el bloque de control. Asimismo, nuestro golpe será rápido o lento dependiendo de que pulsemos el botón "B" o el "A", respectivamente. Durante el juego, tus golpes dependerán de la posición que ocupes en cada momento sobre la pista. No serán iguales las funciones de los botones de acción cuando te encuentres jugando al fondo de la pista que mientras estes cerca de la red. Cuando el adversario te envíe una








Dominar todas las facetas del juego será un requisito importante a la hora de pensar en convertirte en el "Number One" de este espectacular "Supertennis".

bola alta cualquiera de los botones de acción podrá ejecutar ese golpe tan espectacular y definitivo que es el mate, pero ten cuidado con la altura y la sincronización de tus movimientos para asegurarte el punto.

PARTICIPAR EN EL CIRCUITO.
Te esperan un total de 8 torneos, cuatro principales y cuatro menores, que se celebrarán en algunas de las ciudades más conocidas del mundo del tenis. Tienes 32 jugadores sobre los que realizarás tu elección, teniendo siempre en cuenta las características que cada uno posee por sí mismo para la práctica del tenis.
Tu mismo tendrás que descubrir si tu mejor golpe es la volea, el revés, el passing shot, el globo u otro cualquiera, cuando consigas desarrollarlo a la perfección, tendrás buena "chance" en el torneo. Todo está dispuesto para que el circuito comience, se abre el telón de tu futuro como tenista, confíamos en que seas rápidamente el número uno y consigas mantenerte durante mucho tiempo.

UN FUERA DE SERIE.
La calidad gráfica te va a sorprender tanto o más que la perfección de movimientos y golpes que puedes realizar durante cada partido. Pero la impresión más gorda os la llevaréis cuando durante el partido escuchéis las voces de los jueces que cantan un "OUT",o un "DEUCE" como los de verdad. Incluso el ruido de la bola al golpear sobre la raqueta es tan cierto cómo el que estamos acostumbrados a oír en alguna transmisión televisiva, ¡qué variedad!, un sonido por golpe efectuado ayudará mucho a saber de que modo ha decidido el contrario enviarnos su siguiente pelota. Por fin, podéis aventuraros sin temor en el competido mundo de la raqueta gracias a «SUPERTENNIS». Los mejores jugadores te esperan para ganarte todos los juegos posibles.
F.J.F.V.






| | |
|---|---|
| jugabilidad | 90 |
| movimientos | 85 |
| gráficos | 80 |
| sonido | 80 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 83% |

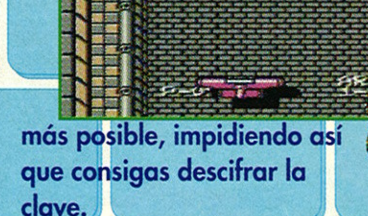
Si te morías de ganas de emular las proezas de los Vicario, acabas de toparte con el juego que estabas buscando. ¡Dale duro!...






NINTENDO

## KRACKOUT



# ¡SALVAR AL PLANETA SELIM!



**En el año 3000 y pico, los alienígenas invadirán el planeta Selim a donde los habitantes de la tierra han tenido que viajar para aumentar sus reservas de metal. La computadora central ha sido manipulada de tal manera que se encuentra en fase de auto-destrucción. La patrulla planetaria ha sido llamada para lograr descifrar el código secreto y conseguir detener el proceso. Si estás capacitado para pertenecer a este intrépido grupo, «CRACKOUT» está esperandote.**

A LA CAZA DEL CODIGO.

Sólo algunas décadas duró la tranquilidad en el planeta Selim. Mucho habían tardado en venir los marcianos ha interrumpir la paz que reinaba en este mundo creado a partir de un beneficioso plan para conseguir más metales. Pero bueno, ya están aquí y no puedes hacer más que luchar contra ellos e intentar vencerlos sin mayores problemas. ¡Ojo!, no te equivoques, esto no es un "matamarcianos" convencional, aquí además deberás descubrir un código secreto oculto entre las paredes de las diferentes pantallas, con el fín de desactivar la auto-destrucción que pende sobre tu cabeza.

Tu recorrido consta de 44 niveles y alguno más que está escondido y puede o no aparecer según consigas encontrarlo o no. La nave denominada "Guerrero rojo" irá contigo allá donde se te antoje introducirte, con más o menos peligro, en tu búsqueda de las catorce palabras del código secreto. circuitos de la computadora están llenos de rebeldes alienígenas espaciales cuya misión no es otra que entretenerte lo más posible, impidiendo así que consigas descifrar la clave.

Puedes elegir el personaje de la patrulla planetaria que quieras, todos con buenos y cumplirán a rajatabla tus más disparatadas ordenes. Si recordáis el famoso «Arkanoid», este videojuego os recordará con toda seguridad su misma complicación, su mismo sistema, pero el objetivo de cumplir una misión lo hace diferente en cierto modo y más adictivo si cabe.

Tu única arma es una bola de energía capaz de destruir los sistemas que defienden a la computadora y al mismo tiempo ir eliminando a los malos uno detrás de otro. Desgraciadamente todos los niveles han de ser finalizados con éxito, tanto los visibles como los escondidos, si deseas encontrar todas las letras que componen la solución. Todo se complicará un poquito más cuando además debas conseguir objetos para ir completando los diferentes niveles.

Si tu bola de energía golpea alguno de los malvados "aliens", seguro que dejarán caer algún objeto que utilizándolo adecuadamente podrá servirte de muchísima ayuda para completar la pantalla y además

**EL FACTOR TIEMPO JUEGA CONTRA TI**



**Descubre las letras ocultas tras los muros.**

conseguirán aumentar tu nivel de energía. El objeto 1-UP, añadirá una vida más a tu cartera de posibilidades, ¡que no se te pase cogerlo!. También puedes obtener los siguientes objetos : - BOLAS GEMELAS : Disparas una bola blanca extra.

- MISIL : Hasta un máximo de cuatro, posee gran poder de destrucción.
- MISIL HALLEY : Lanza bolas de energía en cuatro direcciones.
- PANTALLA GRANDE: Aumente los límites de la pantalla.
- FRENO : Disminuye la velocidad de disparo.
- 1-t : Destruye todos los adversarios que se encuentren en la pantalla.
- RELOJ : Paraliza a tus enemigos durante unos instantes, aprovecha para eliminarlos y recoger el objeto que lleven obteniendo así una bola de energía extra.

Cuando tu perfeccionado cohete recoja alguno de los objetos que decimos, tu guerrero rojo se convierte rápidamente en una nave muy coqueta de color azul.

Durante el juego aparece un hombre llamado Konami al que deberás atrapar para lograr adentrarte en alguno de los niveles escondidos que antes te mencionabamos.

Los colores son importantes de recordar a la hora de calcular el tiempo que podemos tardar en atravesar un nivel. Los bloques normales se destruyen en un sólo golpe, en los amarillos necesitarás más de uno. El de color gris ni te molestes en intentar acabar con él. Si aparecen bloques en movimiento, tu bola de energía rebotará sobre ellos sin causarles el más mínimo daño, por lo tanto, intenta esquivarlo en la medida de lo posible. Los discos sólo se pueden destruir cuando el número que contienen llega a nueve. Por último, los muros de subida y bajada, son un pequeño impedimento que surge de vez en cuando y que seguro te dará más de un disgusto si no lo controlas de "reojillo". Te esperan cuatro áreas que contienen diferentes tipos de enemigos que ya irás conociendo.

El área uno, zona cúbica, tiene dentro 7 de los enemigos más fáciles, pero aún así no te fíes en exceso. Las tres restantes, zona de espejos, zona de tuberias y zona final, guardan dentro de sus muros un total de 24 marcianos diferentes con los que luchar.

Has de tener sumo cuidado con Mary Legs porque si llegará a cogerte, iría hiriéndote consecutivamente con grave riesgo para tu integridad.

Konagon es otro monstruo de acequia al que tendrás que golpear doce veces con tu bola de energía antes de que desaparezca si quieres acabar con él.

En fin, que os sea leve y que lo machaquéis (el ladrillo) a gusto, y de paso que lo paséis estupendamente en el intento.

F.J.F.V.

Aunque el juego no es desde luego un buen ejemplo de lo que debe ser el concepto originalidad, y de hecho esta casi calcado del mítico "Arkanoid", la verdad es que por lo menos es super jugable y adictivo.

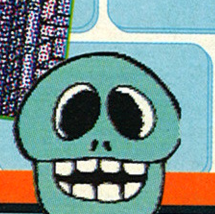

OK CONSOLAS

BANCO DE PRUEBAS

R- TYPE

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 92 |
| movimientos | 80 |
| gráficos | 82 |
| sonido | 80 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 83 |

Es muy posible que la idea de tener que romper ladrillos con una pelota no te parezca algo en principio muy atractivo.
Sin embargo sigue nuestro consejo: inténtalo, y pronto te sorprenderás a ti mismo jugando partida tras partida sin descansar.



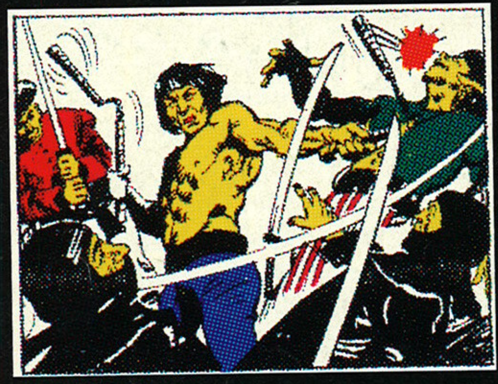
# BURNING FIGHT

**NEO GEO**

# Calles de fuego

**Seguro que muchos de vosotros ya habéis visto y posiblemente jugado al Burning Fight de Neo Geo en algún salón recreativo. Si eres uno de los elegidos y posees esta alucinante máquina, vas a poder disfrutar en casa con uno de los juegos más populares de la compañía SNK.**

Durante muchos años, la familia Casterora ha dominado todo el panorama del crimen organizado en la ciudad de Nueva York. Tan sólo dos intrépidos detectives han logrado acercarse a tan perverso clan, Billy King y Duke Edwards, que tras años de lucha contra esta familia, por fin han descubierto pruebas suficientes para acabar con ellos.



Afortunadamente para nuestros amigos, un agente oriental llamado Ryu Saeba, experto ninja y encargado de la vigilancia del clan japonés, se ha unido al tandem detectivesco norteamericano.

Así comienza «Burning Fight», un espectacular juego de lucha callejera en el que podrás adquirir la personalidad de los tres personajes mencionados. En este arcade podrás jugar tú solo o con algún amiguete o hermano tuyo que esté dispuesto a dejarse el pellejo por impartir justicia.

Para enfrentarte al Señor Casterora tendrás que completar antes cinco larguísimos niveles, calles inhóspitas, tiendas fraudulentas, edificios en construcción, el techo del metro e incluso el yate del propio Casterora, por supuesto todos están repletos de malhechores y gentuzas varias.

En fin, que Dios os pille confesados por que os va a hecer falta...



El tamaño de los personajes es realmente impresionante.



La acción alcanza cotas espectaculares.

**BANCO DE PRUEBAS**

**R- TYPE**

Toda la emoción de los juegos de lucha se combina con las posibilidades sonoras y gráficas de la Neo Geo para dar forma a un cartucho que es todo un alarde de espectacularidad. Si quieres tener una auténtica máquina recreativa en casa no lo dudes...

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 92 |
| movimientos | 90 |
| gráficos | 90 |
| sonido | 85 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 80 |



# ROMPE CON TODO

¡Unga Bunga!. Chuck Rock está que lo rompe.
Su chica ha sido raptada por el indeseable Gary Gritter.
Las pruebas para rescatar a Ophelia son cinco durísimas fases infectadas de dinosaurios trastornados.
La cosa se pone difícil. Hace falta mucho estómago para un trago tan duro.
¡No te faltará!.

Vive una Aventura
SEGA

Unitros

# LUCES, CAMARA Y... ¡ACCION!.

¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !

DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

**Con la consola NES™ de NINTENDO, tú eres el protagonista.
Vive el riesgo y la acción de las películas más emocionantes.
Conviértete en Batman o en el héroe de Top Gun.
Rescata a tus amigos los Goonies, y consigue controlar la locura de los Gremlins.
Elige entre las más de cien aventuras que te ofrece NINTENDO, y móntatelo de película.**




Distribuidor exclusivo para España

Tfno: 91-803 66 25



